ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

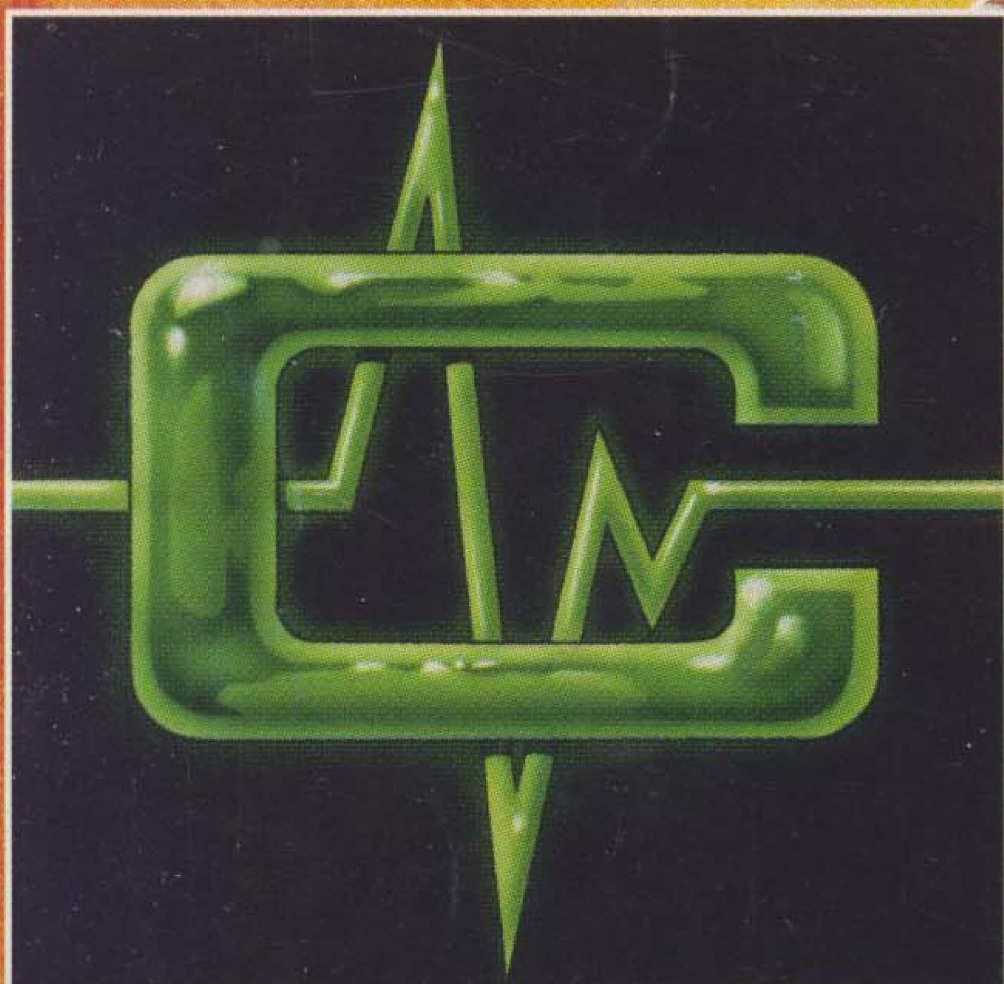
SINKADUS

10 kr

NYA REGLER TILL BLOOD™ BERETS

SUPER POSTER

ÄVENTYR TILL MUTANT CHRONICLES™



ATTACK MOT CYBERTRONIC

40

CUTLASS CFAH - 3:

CAPITOL FAST ATTACK HELICOPTER, TYPE THREE



Detta är ett äventyrsuppslag tillMutant Chronicles. Intrigen är ett enkelt sabotage/kidnappnings uppdrag där Capitol på grund av det känsliga politiska läget beslutar sig för att använda frilansare istället för sina ordinarie trupper. The Guardian kan med fördel användas som en introduktion för spelarna till varandra, corparna och Luna. Detta äventyrsuppslag ger en grundhistoria, fakta om en av Capitols ttackhelikoptrar samt en idé om vad för sorts motstånd en frilansare på Luna kan råka ut för. Historien börjar en regnig kväll på trettionde våningen i ett bastant kontorskomplex nära Lunas centrum.

«OK, jag ska sätta er in i ert uppdrag. Slå er ned så länge...Nå't att dricka? Preston, ge herrarna vad de önskar...» Mr. David J. Kell sjönk ned i sin egen länsstol bakom det bastanta träskrivbordet. Han var klädd i en typisk dyr Capitol-kostym, mörkgrå med ljusgrå kritstreck, något av arbetsuniformen för hans sort. Det korpsvarta, glänsande håret låg bakåtslickat, och i det missklädsamma underbettet i den ständigt smilande munnen syntes guldtänderna glimma till när han fortsatte tala.

«Jag önskar anställa er för en kortare tid — jag tror inte det tar mer än en vecka — för att ta hand om en litet känslig detalj, en så'n här... ska vi säga HEDERSSAK inom affärsvärlden.

«Ni förstår, allt vi har byggt upp, allt runt omkring oss...» Mr. Kell hejdade sig ett ögonblick för att göra en svepande gest runt rummet, «...allt det här bygger på RESPEKT, och FÖRTROENDE.» Mr. Kell knöt bägge händerna och lutade sig fram för att ge eftertryck åt sina ord. «Både mot dem man själv är beroende av, och mot dem som är beroende av en själv. Bryter man något av detta, förstår ni, då raserar man en liten, liten, liten bit av det som tagit generationer hundratals år att skapa. Och det vinner ingen på. Då behövs någon som kan tala om att man har gjort fel. En lärare, med en riktigt vass och elak pekpinne.»

David J. Kell sjönk återigen tillbaka i stolen med en lätt nonchalant min. Han korsade benen och lade bekvämt upp ena armen på ryggstödet innan han fortsatte, «Och ni, mina vänner, hade jag tänkt skulle utgöra min lärarkår!»

INLEDNING

Vi blev kvar flera timmar på mr. Kells kontor och klockan var nästan midnatt innan vi kom därifrån, men vi blev åtminstone grundligt insatta i vårt uppdrag. Jag hade haft mina tvivel när vi kom dit — Kell verkade vara urtypen för «skum korptjänsteman med tvivelaktigt förflutet», och även om det förmodligen var sant hade han sannerligen inte legat på latsidan när han gjorde förarbetet åt oss.

Vad som hänt, i korthet, var att mr. Kell i egenskap av ytterst huvudansvarig för ett nytt vapenprojekt gjort bort sig rejält när han en natt lämnat papper framme på sitt skrivbord. Dessa papper försvann och hamnade så småningom i helt fel händer — Cybertronics — vilket ledde till att en annan frilansargrupp kunnat forcera säkehetssystemen i Kells vapenfabrik, Marsian Secord, och stulit en helikopter, och inte vilken helikopter som helst, utan en fullt stridsutrustad CFAH- CUTLASS. Från fabriken på Mars hade helikoptern flugits in i Cybertronic-kontrollerat territorium och därefter försvunnit, av allt att döma med ett fraktskepp hit till Luna.

Kells egna efterforskningar visade att helikoptern nu fanns i en ytterst välbevakad hangar i nordöstra Luna, Cold Springs-området närmare bestämt. Kell hade till och med lyckats ta fram en sprängskiss över hangaren, men han kunde/ville inte berätta hur det gått till *(«Låt mig bara säga att det finns viss utrustning på den här helikoptern vars funktioner jag inte får avslöja ens för er...»)*. Men vi tog tacksamt emot «kartan» tillsammans med ritningarna över helikoptern.

Därefter hade vi övergått till att diskutera tillvägagångssätt och villkor. Helikoptern fick under inga omständigheter skadas, men tillbaka till Capitol-territorium skulle hon. Kell gav oss annars fria händer, men *«Varje skråma på helikoptern blir tiotusen spänns avdrag...»*. Dick Preston, Kells assistent, kom in med en pärm med ett innehåll som såg ut att kunna spränga pärmarna när som helst, och efter en stunds frenetiskt bläddrande slog Kell upp den mot slutet och drog fram en sida med tre tummade, suddiga fotografier. *«Det var de här tre som snodde helikoptern, åtminstone var det de som bröt sig in i säkerhetssystemet. Det är mycket möjligt att de finns i närheten av helikoptern. Vi har bara deras alias och uppskattade personuppgifter, inga riktiga namn, men ni kan ju alltid kolla runt vid vattenhålen...»*

Ur en skrivbordslåda tog han fram ytterligare två bilder, den ena föreställande en anonym, kraftig man iförd Cybertronic-pansar och IR öga, säkert tillhörande specialstyrkorna, den andra föreställande en enorm Attack Kyrassiär med en CAW2000 och ett märkligt emblem föreställande en exploderande sol på höger axel. *«De här elaka pojkarnas kompisar kan ni också vänta er att stöta på... Typiska "säkerhetsvakter"; ingen aning om vilka dessa två gentlemen är för några, men lägg utstyrseln på minnet.»* Kell lät nästan triumfatorisk när han visade bilden av säkerhetsmannen och det två meter höga stålmonstret, beväpnad med en av de bästa k-pistar som finns.

«CYBERCURITY. 5:E CHASSÖR-DIVISIONEN, BEVAKNINGSMAN»

Anställningskrav*:

Fysisk styrka:	Extrem (18+)
Hälsa och uthållighet:	Avsevärd (15+)
Rörlighet och koordination:	Avsevärd (15+)
Intellektuell förmåga:	Låg (5+)
Mental uthållighet:	Medel (8+)
Ledarskap:	Låg (5+)

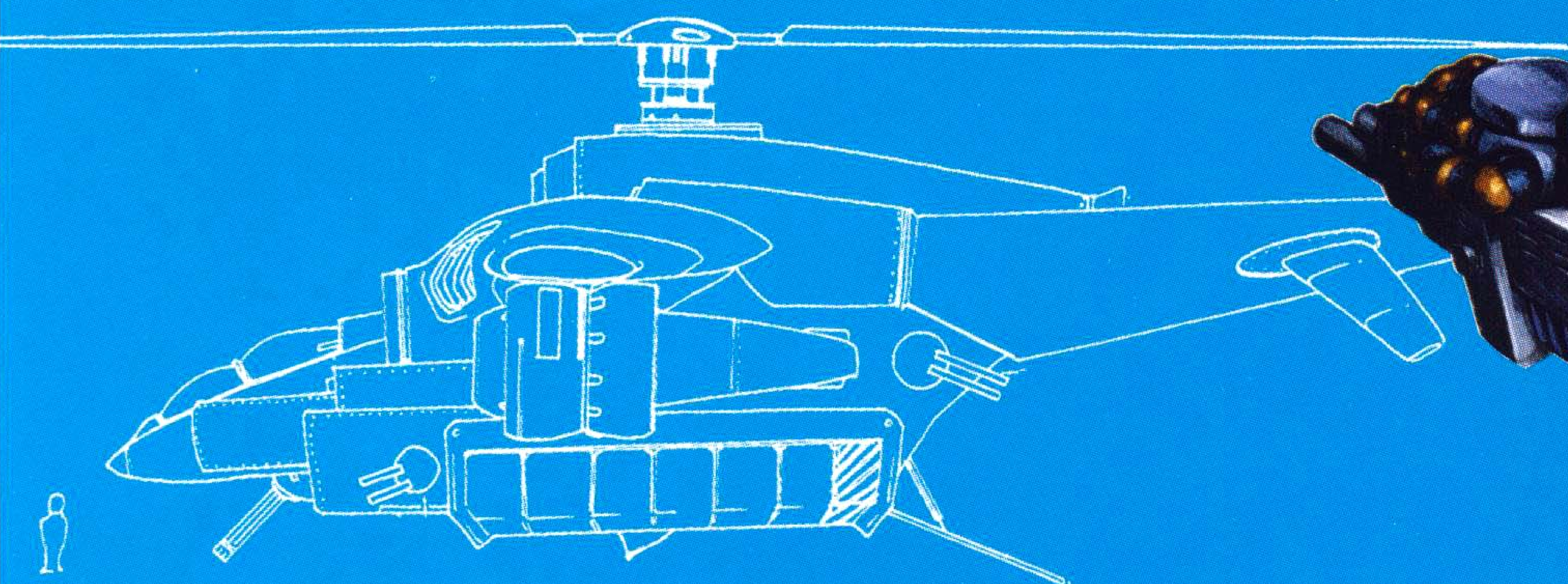
PLANERINGEN

Vi sov inte mycket den natten, som vi tillbringade nere på Hyun Joku, ett ganska slafsigt hak i Mishima-kvarteren i City. Uppdraget var rätt standard — leta rätt på hangaren mer exakt, ta oss in och förbi säkerhetssystem och vakter, få upp portarna och sedan flyga ut med helikoptern. *(«Det är lugnt — min morsa skulle kunna flyga henne,»* hade Kell sagt, *«Ni vet, stora, greppvänliga knappar med färgmarkeringar, tydliga pilar och en vänlig flickröst som säger till när man klantar sig. En baggis för killar som ni!»)*

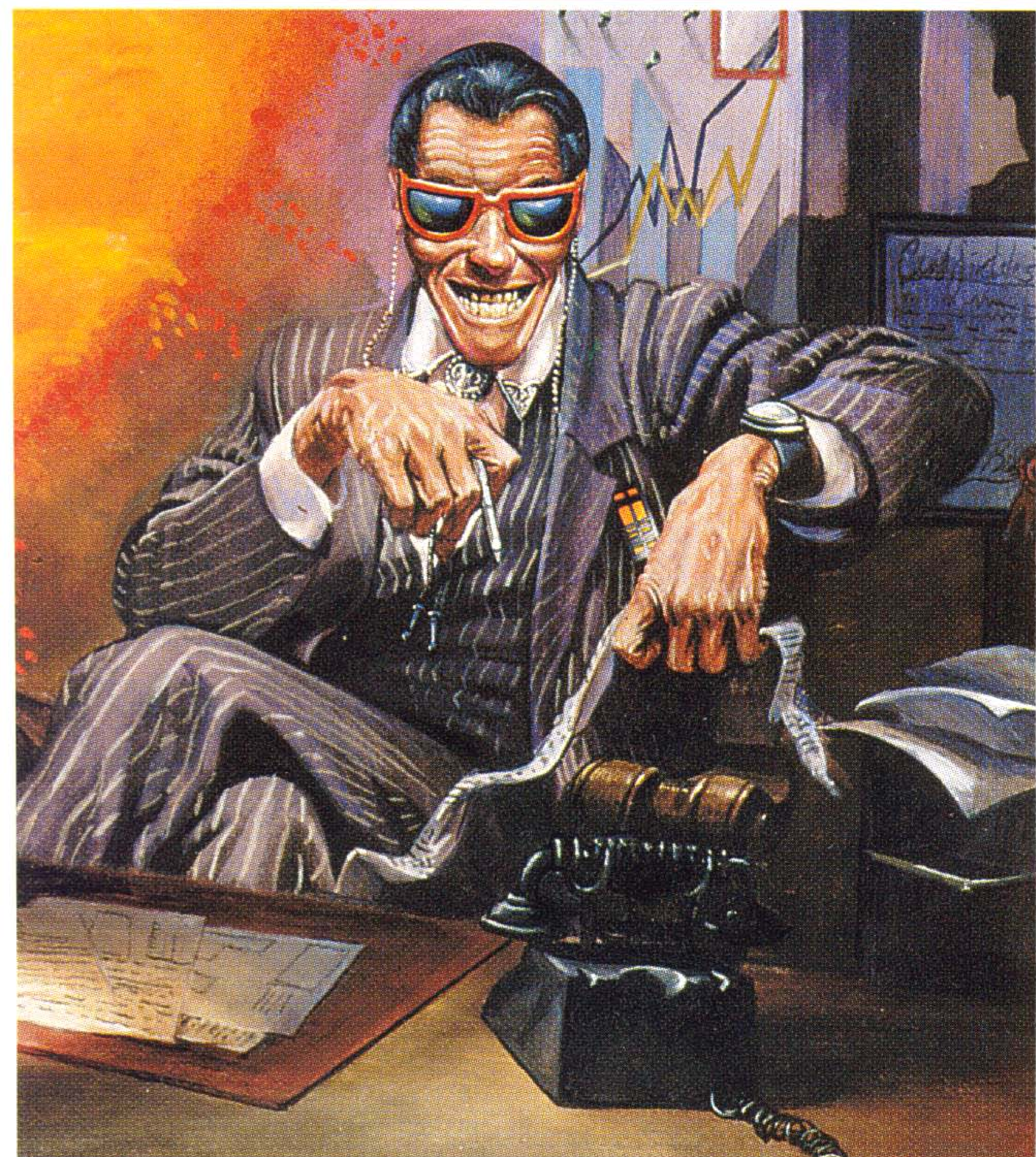
Vi hade sex dagar på oss, så vi räknade med två dagars spaning och utrustande, tre dagar att ta oss till hangaren, var den nu låg, och en reservdag som även innefattade eventuell strid och hemfärd. Och 125.000 klingande kardinaler åt oss var om vi grejade det, nästan FÖR bra för att motstå... Kell, eller rättare sagt Preston, hade visat en katalog med Capitol-vapen som vi kunde välja från, till priser något högre än normalt, *(«Tyvärr, grabbar, kan jag inte fixa licenser, men dit ni ska finns ingen som frågar efter en sådan i alla fall... De bössor ni köper ur den här katalogen har inga nummer somkan spåras, så det är bara att skicka dem åt fanders när ni är färdiga med jobbet, om ni inte vill behålla dem»).*



CUTLASS CFAH - 3: CAPITOL FAST ATTACK HELICOPTER, TYPE THREE



Crew: Pilot/Aircraft Commander. Navigator/ Electronic Warfare specialist/ Gunner (NEW Guy). Seated in tandem, armored cockpits with Gunner forward.
Passangers: 12 troopers plus gear in cabin aft of cockpits. Sliding main hatches, six-abreast bench seating, retractable repel line system in cabin roof and mounts at both hatches heavy machine guns/grenade launchers.
Electronics: Terrain Following Radar (in nose). Surveillance Radar (in tail fins). Secure Channel Tactical Data System with terminals in both cockpits and the main cabin (swiveling roof mount).
Armament (Internal): 20 m.m. gatling gun in nose turret with 600 rounds. Single 15m.m. heavy machine gun in tail turret with 700 rounds. Both turrets are remote operation only.
Armament (external): Six hard points on the stub wings. Four underwing points with 1,000 lbs. capacity each &two wing tip points with 500 lbs. capacity each.
Dimensions: Main rotor diameter - 54 feet. Fuselage lenght - 64 feet. Maximum fusalage width - 9.5 feet. Height (rotors turning) - 17 feet. Weights - 14,000 lbs. (empty) & 24,000 lbs. (full load).
Performance: Max. Speed - 200 mph. Range (internal fuel) - 500 miles. Range (+2 drop tanks) - 900 miles. Max Altitude - 20,000 feet. Vertical Climb Rate - 1,000 feet per minute.



FÖR SPELLEDAREN

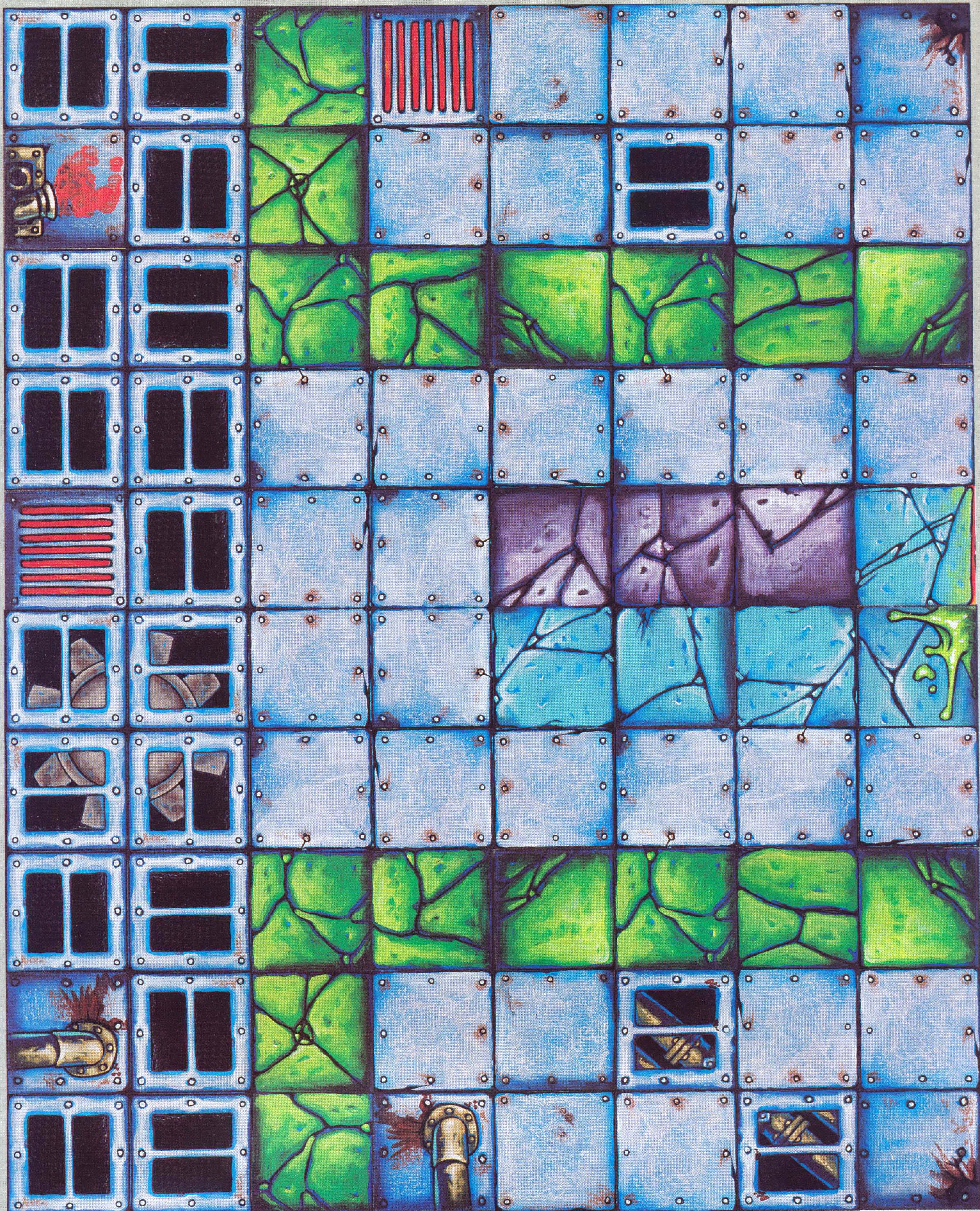
Om du läst ovanstående texter känner du också till upptakten till äventyret, vad som gäller för rollpersonernas uppdrag, motståndare, utrustning, osv. Bilderna och Helikoptrskissen är de som spelarna fick på Kells kontor. Nu är det dock upp till dig att avsluta äventyret på det sätt du finner lämpligast.. Antingen kan det hära vara det första äventyret som får en handfull äventyrare att lära känna varandra och sedan fortsätta att ta skumma uppdrag från Kell. Det hela kan vara ett tämligen enkelt uppdrag som är precis vad det verkar eller det kan visa sig vara en betydligt mer komplicerad historia med inblandning från den Mörka Legionen. Kell kan själv vara en kättare som lurar spelarna att slå till mot Cybertronic för att sprida kaos och smärta på Luna. När spelarna lyckas stjäla helikoptern kanske de snubblar på information som gör att en mängd makter på Luna vill se dem döda. Historien kan utvecklas till en vansinnesjakt melllan Lunas skyskraper då spelarna bombarderas av efterföljande Cybertronic helikoptrar och ge politiska följder ända till stridszonerna på Venus. Hur som helst så är det upp till dig nu och till ditt förfogande har du underlaget spelarna fick av Kell samt en golvplan om du använder Mutant Chronicles figurerna. Golvplanen är gjord så att den kan representera hangaren, ett kontor , en gata på Luna eller vad du behöver för till fället.

«23:E ATTACK KYRRASIÄRERNA, ATTILA - ENHET. »

Anställningskrav*:

Fysisk styrka:	Extrem (20+)
Hälsa och uthållighet:	Extrem (28+)
Rörlighet och koordination:	Avsevärd (15+)
Intellektuell förmåga:	Hög (12+)
Mental uthållighet:	Avsevärd (15+)
Ledarskap:	Hög (12+)

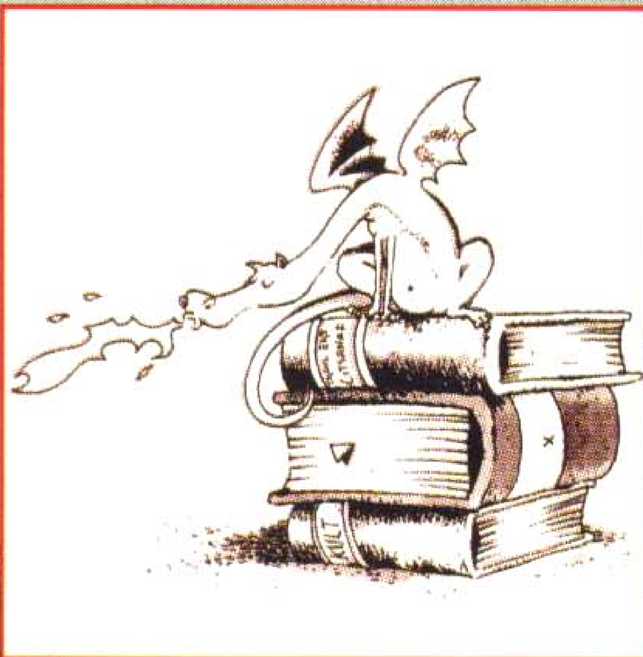
*: Klassificering som Capitol Security Service regelmässigt gör av andra företags anställda; tjänstens krav bedöms efter sex kriterier för att man därigenom bättre skall kunna bedöma konkurrenternas styrkor och svagheter. Kriterierna är Styrka, Fysik, Smidighet, Intelligens, Mental Styrka och Personlighet, i nämnd ordning. Siffergraderingarna är på en skala från 1 (inga krav) till 20 (extremt höga krav).



NYHETER:

Sinkadus utges av Target Games AB, box 4628, 116 91 Stockholm.

MAGIKERNS HANDBOK



Magikerns handbok är det senaste supplementet till Drakar och Demoner, en ren regelmodul som behandlar… just det, magi. På 96 sidor ryms regler för vild magi, stavar, ritualer, magiska cirklar och symboler, alkemi, magiska pergament, hur man skapar



magiska föremål och egna besvärjelser med improviserad magi, magiska fenomen och familiarii, nya färdigheter, nya yrken och nya karaktärer som passar en magiker, samt, sist men inte minst, mer än 160 nya besvärjelser. Inga nya magiskolor introduceras, utan de «gamla» (elementarmagi, animism och mentalism) har i stället expanderas till att omfatta flera underskolor, exempelvis illusionism, växtrikets magi, köldmagi, dödens magi, kroppskontroll och luftens magi.

Magikerns handbok är till både för dem som tröttnat på *Magi-boxen* och för dem som inte har den. Allting är helt nyskrivet och är främst avsett att användas tillsammans med 1991 års *DoD*. Kommer i augusti-september och kommer att kosta runt 120-150:–.

KAMPEN OM CITADELLET



Efter nästan två års mycket intensivt arbete känns det väldigt skönt att se detta vårt överlägset största projekt någonsin stå ute på hyllorna. Spelet har redan, innan det ens finns i Sverige, sålt i hundratusentals exemplar över hela världen! Miljontals har redan sett TV-reklamen, som kommer att visas i Sverige under hösten.

Ni som redan spelat Blood Berets och följt med i Sinkadus kommer att känna igen er — de tio hjältarna ur den berömda Doomtrooper-styrkan, sammansatt av de fem rivaliserande megakorporationerna, och den ondskefulla Mörka Legionen. Allt som allt innehåller Kampen om Citadellet 38 plastfigurer, 8 spelplaner, bl. a. en upphöjd trappsektion, ett citadell, referenskort, statusbrickor för varje korporation, 84 kort, 9 tärningar, två regelhäften, klisterdekaler, m. m.



Kampen om Citadellet är ett brädspel som går ut på att «de goda», Doomtroopers, skall försöka utföra ett speciellt uppdrag, och Legionspelaren skall försöka hindra dem. Men dessutom har varje spelare ett eget, hemligt uppdrag, och *dessutom* turas man om att sköta Legionen! Det är sålunda inte alls särskilt säkert att man hjälps åt hela tiden, och det finns gott om möjligheter att sabotera för varandra…Och under tiden bokstavligen väller Legionens förstärkningar in genom citadellets portar… *Kampen om Citadellet* kommer att kosta mellan 300 och 400 kronor och finns i butikerna i september-oktober.



NECROMUTANT

MUTANT CHRONICLES -ROLLSPELET



«Allt började i tomhetens mörker. Vi slängde de bojor som fängslat oss vid det helvete vi skapat på Jorden, men friheten krävde sitt pris. De arma och svaga kroknade under tyngden från Korporationerna som kontrollerade solsystemet. Oförtrutliga i sin profithunger mutade dessa in den tionde planeten och väckte den dvalande besten, må dess namn för evigt vara förbannat. Och så föll den Mörka Legionen över oss, vrålande i sin törst efter död och förintelse. Nu har tiden kommit att övervinna vår fruktan och stå emot den Mörka symmetrins störtflod.

Det är en tid för hjältar.»

Mutant Chronicles Rollspelet är en bok på 208 sidor, varav 16 i färg, och dessutom i ett myckett större format än vad de flesta svenska rollspelare är vana vid (US Letter, ungefär lika stort som A4). Boken innehåller en ingående men fantasieggande beskrivning av korporationerna, Luna, Brödraskapet, den Mörka Legionen, regler för s.k. «table-top-strid», hur man gör en rollperson, regler för den Mörka symmetrin och Konsten, och mer än femtio noggrant beskrivna vapen. Alltsammans illustreras av mer än 400 suveräna bilder som för dig till en tid för hjältar. *Mutant Chronicles Rollspelet*, som redan blivit en succé i USA, kommer till Sverige i augusti-september och kommer att kosta omkring 150-200:–; detta för ett spel som skulle behövt mer än 300 sidor i vårt vanliga G5-format.

DESSUTOM…

Fantasyroman #49, **Drakjakten,** sista boken i serien om Perns drakryttare, och #50, **Runstaven,** sista boken i serien om hertig Hawkmoon, av Michael Moorcock.

Figurpaket; med **Brödraskapet;** den första kampanjmodulen till Mutant Chronicles Rollspelet. Oktober-november '93.

Nya **Kult;** en helt omarbetad upplaga av originalspelet. Oktober-november '93.

Alver; kampanjmodul till Drakar och Demoner. Oktober-november '93.

Fury of the Clansmen; I denna «uppföljare» till Blood Berets möter vi «The Clansmen», MacGuire-klanens specialkommando som sammansatts av avfällingar från de andra klanerna. Spelet är helt fristående och enklare än Blood Berets, utan att för den skull vara mindre avancerat. Oktober-november '93.

FURY OF THE CLANSMEN



NYTT TILL BLOOD BERETS

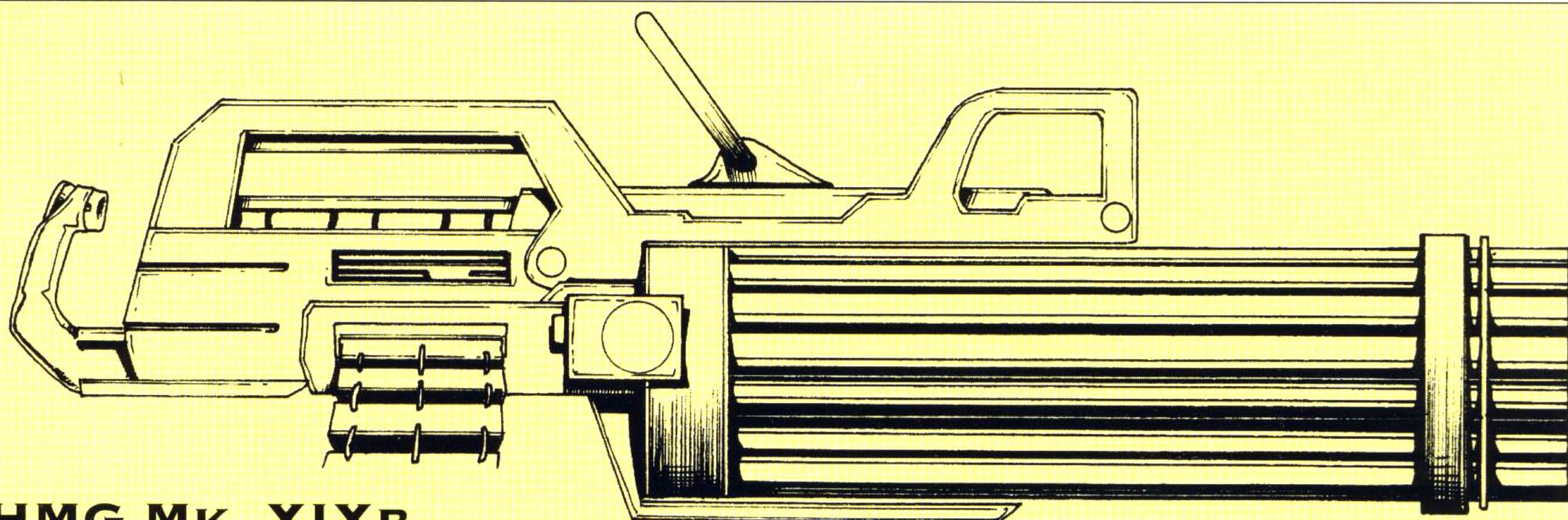


De bägge Wolfbane-klansmännen stod mitt på bron med ryggarna mot varandra, svärden höjda, och med det långa, korpsvarta håret fladdrandes i vinden över de breda, nitlädertäckta skulderskydden. Om bron föll skulle mer än sexhundra man gå en säker död till mötes. Mycket blod hade flutit innan Klansmännen hade tagit bron, nu var det bara Sean och Keegan kvar, ensamma mot ytterligare minst tre kohorter av Algeroths vandöda legionärer.

«Sean, skåda! Är det inte...?» Keegan pekade med sitt svärd rakt ut mot en väldig blixt mitt i den dallrande massan av legionärer.

«Vid mina förfäder, visst är det Greywolf!» Framför den främsta linjen av framstormande legionärer syntes nu en kortvuxen men bastant och mycket kraftig man med jättelikt skägg springa mot dem med väldiga kliv mellan högar av döda soldater och de gigantiska kratrarna från granatkrevaderna. Då och då stannade han till och lät en mäktig eldskur från sitt väldiga vapen meja ned ytterligare ett dussin av de vildsinta monstren.

«Var hälsade fränder, så ses vi igen!» Den andfåddeannen fattade posto framför Sean vid brons fäste. «Håll i er, det är Charger-dags!»



HMG Mk. XIXb



«THE CHARGER»

Det kanske tyngsta vapen i hela den suveräna arsenal som Imperials specialförband har till förfogande har kommit att kallas CHARGER. Det är en tung kulspruta med eldriven sk. Gatling-mekanism, dvs. samtidigt som en pipa avfyras, kastas hylsan ut ur en annan, och en tredje laddas om. Detta gör att den har en mycket högre eldhastighet än vad normala vapen kan få.

Fördelen är att mång kulor hamnar på samma ställe samtidigt, och eldkraften blir därmed enorm. Nackdelarna är att vapnet är tungt, har relativt kraftig rekyl, och förbrukar stora mängder ammunition.

Chargern finns i två versioner, en elvapipig och en sextonpipig. Den förra, benämnd mk. XIXa, har något längre pipor och därmed bättre precision.

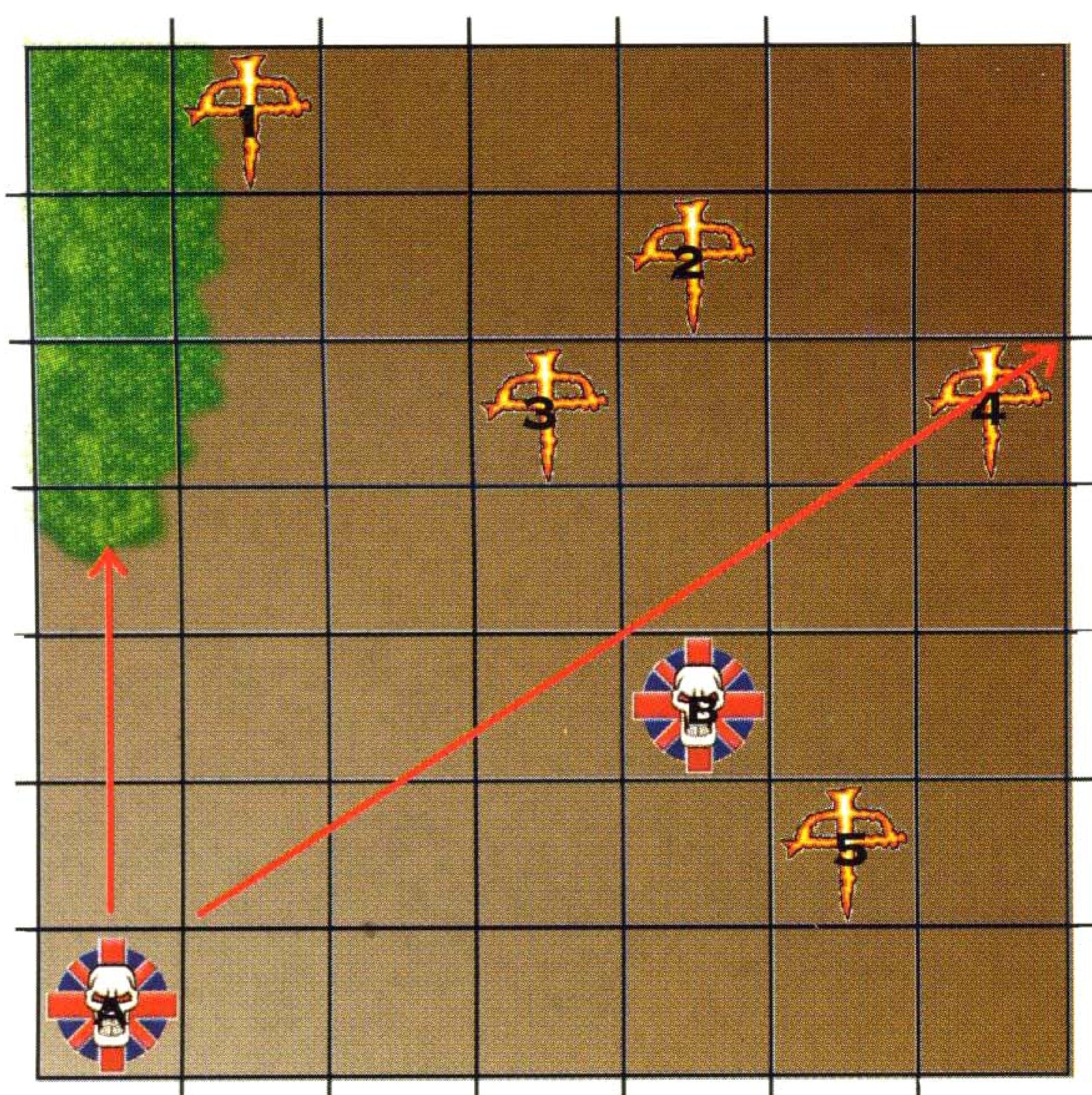
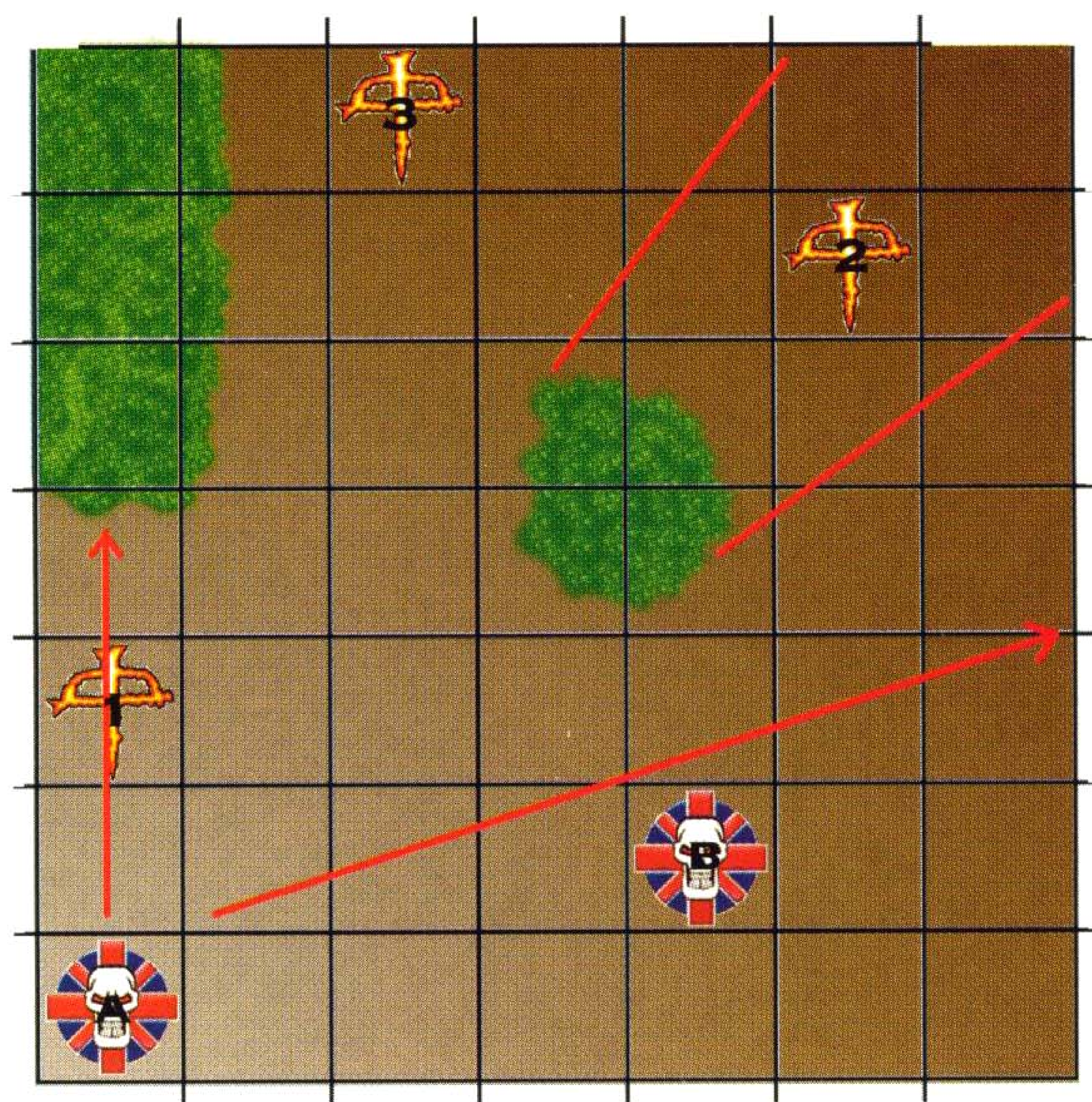


DIAGRAM 1

A skjuter mot 1-3. 4&5 är utanför skottfältet pga B. OBS: Skottfältet får inte nudda B's ruta och nr 1 befinner sig i skog.

DIAGRAM 2

A skjuter mot 1-3. 2 befinner sig bakom djungel och kan ej beskjutas. B begränsar skottfältet åt höger.



CHARGER I BLOOD BERETS

Chargern är ett mycket tugnt understödsvapen som avfyrar brandsprängammunition av samma typsom Intrudern. Den har en otrolig eldhastighet på grund av Gatling-konstruktionen, men dess tyngd och otymplighet gör att understödssoldaten förlorar en handling.

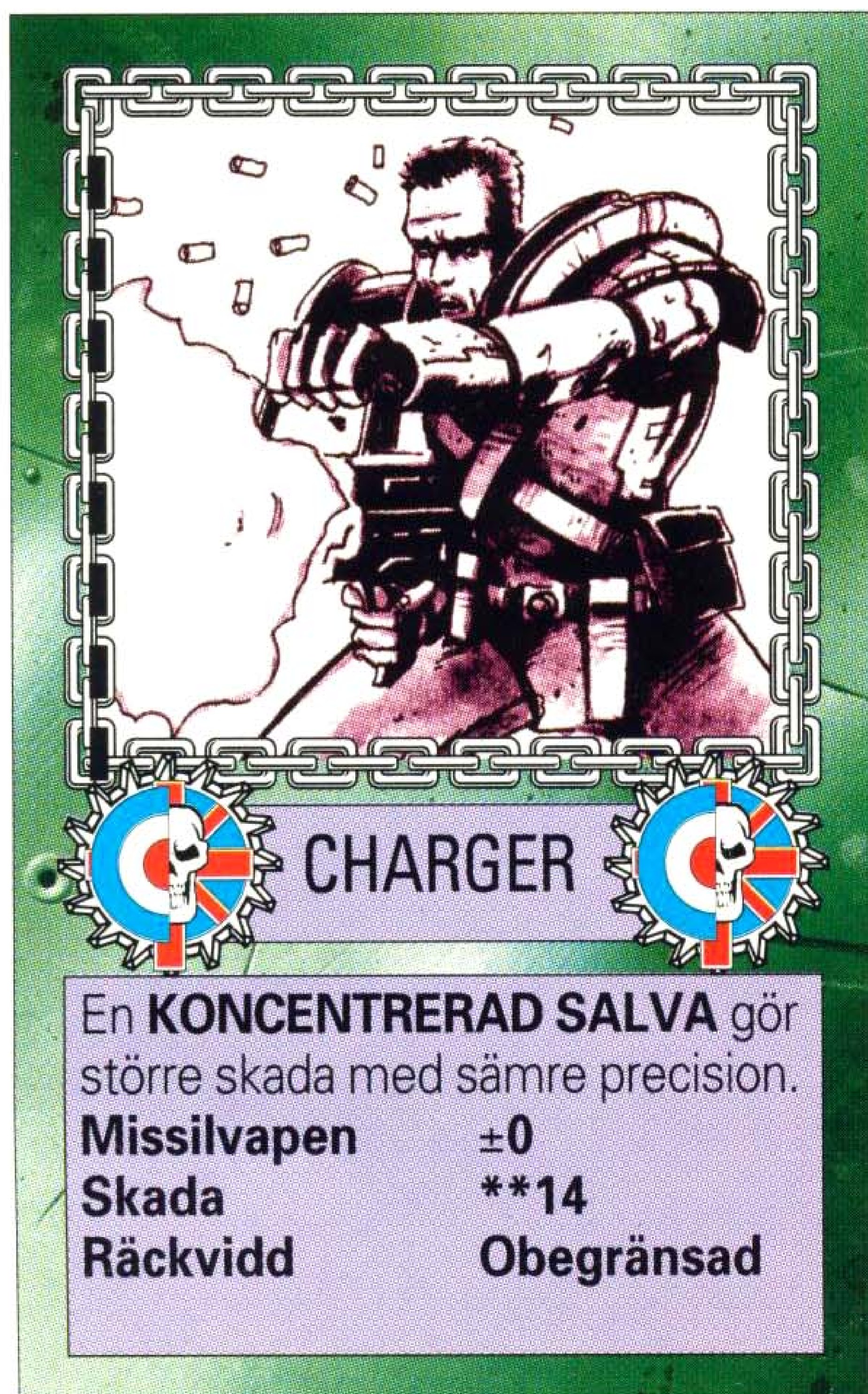
Chargern är ett yteffektsvapen och kan följaktligen svepa över stora ytor och bekämpa flera mål i samma eldöppnande. Alla mål framför skytten kan bekämpas om en obruten skottlinje kan dras mellan mitten av rutorna. Inga Blodsbaskrar får befinna sig i skottfältet. Se även illustration. Alla blodsbaskrar kan använda Chargern. Han har kvar alla färdigheter han normalt har, men kan inte slåss i närstrid. Man har dessutom bara två handlingar. Man kan göra två olika slags attacker med en Charger:

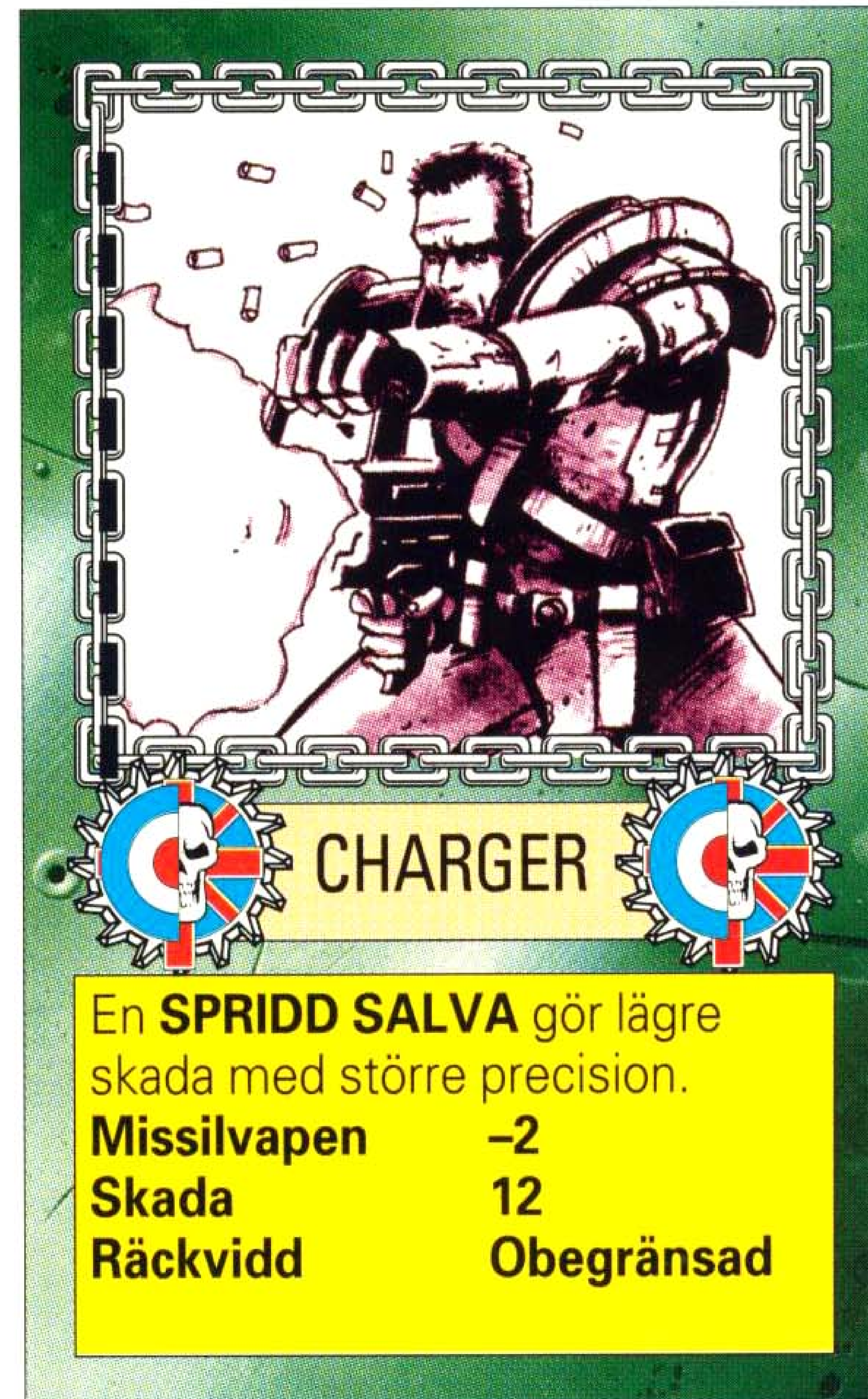
Spridd salva.

Man gör en vanlig attack med vanliga modifikationer mot varje figur som befinner sig i skottfältet. Man använder då den sida av kortet som har rubriken «Spridd salva».

Koncentrerad salva.

Man kan även välja att avfyra en koncentrerad salva mot ett enda mål. Man använder då den sida av kortet som har rubriken «Koncentrerad salva».









LÅGA STÄLLNINGAR

En figur kan när den vill i stället för att vrida sig i slutet av en handling lägga sig ned. Detta gör att målytan minskar och alla som befinner sig på två rutors avstånd eller längre bort har –2 att träffa med missilvapen. I närstrid räknas dock attacker mot en liggande som en attack bakifrån.



Eldgivning: Det går utmärkt att skjuta från liggande ställning.

Närstrid: Man får inte göra några närstridsattacker liggande, undantaget med Aggressor PSA.

Vrida figuren: Man kan vrida figuren, men varje 90° vridning tar en hel handling i anspråk.

Förflyttning: Man förflyttar sig en ruta per handling liggande, och man kan då inte göra något annat än att förflytta sig.

Att resa sig upp: Det tar en handling att resa sig upp, och det räknas som vanlig förflyttning i alla hänseenden, förutom att man inte flyttar på sig.

–SKYDD!

Figurer kan för att undvika en förödande skottsalva välja attslänga sig handlöst till marken. Detta måste ske när figuren blir beskjuten, men innan några träff– eller rustningsslag gjorts. Det kostar en handling att slänga sig i skydd (se nedan).

För att se om man lyckas slår man ett initiativslag och avläser nedan:



Perfekt: Attacken missar automatiskt.

Lyckat: –4 på att träffa.

Misslyckat: Ingen modifikation.

Fummel: Ingen modifikation. Personen är däremot automatiskt bedövad i en extra runda.

Figuren är naturligtvis liggande efter slaget, oberoende av resultatet.

Om figuren som slängde sig i skydd inte har handlat än förlorar den en handling. Om den redan utfört alla sina handlingar träder detta i kraft nästa runda.

Man kan inte slänga sig i skydd för att undvika en närstridsattack.

Legionärer är inte tillräckligt kvicktänkta för att slänga sig i skydd. Pretorian stalkers är för tunga, och nefariter skulle aldrig nedlåta sig till att kasta sig ned inför några ynkliga människokryp.










Paul Bonner





